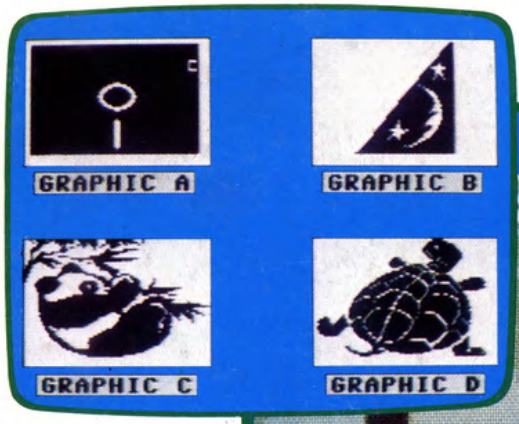
Sped. in Abb. Post. Gr. III/70%

Tutto COMMODORE

Anno II - N. 13 - MAGGIO 1988 - **L. 13.000**

Presentation



TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO

LABEL WIZARD

MEGA LOADER

VIDEO TITOLI

DIREZIONE GENERALE E AMMINISTRAZIONE

Gruppo Editoriale JCE

via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI)
Ufficio abbonamenti tel. 02/6120586 - 6127827
Telex 352376 JCEMIL I - Telefax 02/6127620

Direttore Responsabile
Stefano Benvenuti

Caporedattore
Francesca Marzotto

Responsabile Desktop Publishing
Adelio Barcella

Responsabile programmi
Marco Gussoni

Impaginazione elettronica
Mirko Diani
Giorgio Meroni

Collaboratori
Patrizia Angelo
Giorgio Caironi
Paolo Gussoni
Dolma Poli

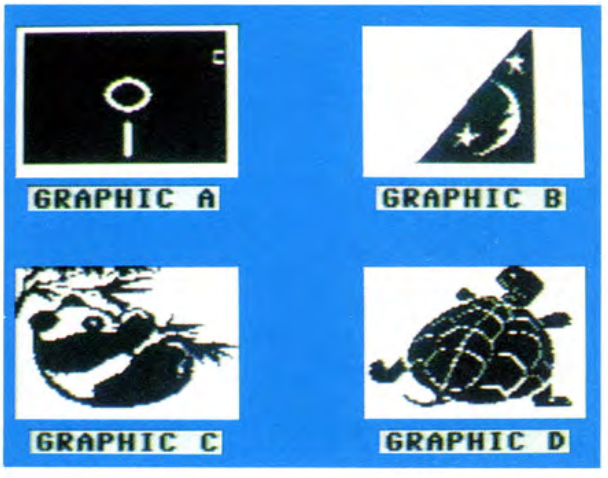
Tutto COMMODORE è una pubblicazione Gruppo Editoriale JCE - via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Conto Corrente Postale n. 315275. Una copia L. 13.000. Arretrati: il prezzo di copertina. Abbonamento 10 numeri L. 120.000. Periodico mensile. Stampa: GEMM Grafica S.r.l Paderno Dugnano (Milano). Distribuzione esclusiva per l'Italia A.&G. Marco S.p.A. Via Fortezza 27, 20126 Milano, Tel. 02/25261, Telex 350320. ©Copyright 1988 by Gruppo Editoriale JCE srl. Registrazione Tribunale di Milano n. 84 del 9/2/87. Pubblicità inferiore al 70%.

Tutti i diritti di riproduzione e traduzione di testi, articoli, illustrazioni, disegni, listati dei programmi, fotografie ecc. sono riservati a termini di legge. I programmi pubblicati su *Tutto* COMMODORE possono essere utilizzati per scopi privati, scientifici e dilettantistici, ma ne sono vietati sfruttamenti e utilizzazioni commerciali. L'utilizzo dei programmi proposti da *Tutto* COMMODORE non comporta responsabilità alcuna da parte della direzione della rivista e della casa editrice, che declinano ogni responsabilità anche nei confronti dei contenuti delle inserzioni a pagamento. I manoscritti, i disegni, le foto, anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Etichette con i fiocchi 4

Chi ben comincia... 11

Presentare col videotitolo 12



Avete ora a disposizione il più sofisticato programma per stampare etichette disponibile sul mercato: stampa anche ogni disegno compatibile con il Printshop o con il Printmaster e testi fino a otto righe su normali etichette postali.

Etichette con i fiocchi

La stampa può avvenire sia su Commodore 1525-MPS801 (o compatibili), che su Epson, mantenendo sempre una perfetta resa grafica.

Con questo programma è possibile non solo creare etichette per gli indirizzi, ma anche personalizzare tutto ciò che desiderate.

Con Label Wizard potete stampare un catalogo con ben ventotto disegni già contenuti nel disco di sistema. In questo modo potrete scegliere più facilmente la grafica più appropriata per la vostra etichetta.

Label Wizard può caricare fino a quattro disegni alla volta. Essi appariranno in alta risoluzione sullo schermo, in modo da permettervi di operare la scelta più giusta.

Tutta la documentazione su Label Wizard è contenuta direttamente nel disco programma e può essere visionata facilmente in ogni momento, qualora non abbiate la rivista sottomano.

Label Wizard si serve di chiarissimi menù per selezionare le opzioni. Ricordate che per uscire da un menù o da un'operazione qualsiasi basta premere F7.

Introduzione

Lo schermo operativo si divide in area dei testi e area funzioni. Per accedere ad una di queste ultime basta posizionare il puntatore servendosi dei tasti cursore sulla funzione desiderata e premere Return.

Una volta aperta la "finestra" muovete il puntatore su e giù finchè l'opzione desiderata inizia a lampeggiare, poi premete Return.

Disegni

Sul disco di Label Wizard trovate un vasto assortimento di disegni e anche un completo alfabeto di lettere maiuscole da usare come monogrammi sulle etichette. Anche se possedete una stampante Commodore, potrete usare il lato "Non-Commodore" del disco del Print Shop, avendo così accesso a molti altri disegni.

Fate attenzione al fatto che i disegni inclusi in Print Master non sono immagazzinati individualmente. Se volete utilizzarli con Label Wizard sarà necessario caricare Print Master e salvarli come disegni individuali. La possibilità di caricare fino a quattro immagini contemporaneamente vi mette in grado di confrontare disegni provenienti da dischi diversi.

Su una sola etichetta potete stampare ognuno dei disegni presenti sullo schermo. Opzioni della finestra GRAFICA.

1. Scelta disegno
2. Load disegno A
3. Load disegno B
4. Load disegno C
5. Load disegno D
6. Load directory

1. Scelta disegno. Vi permette di scegliere fra i disegni in memoria. Se selezionate questa opzione, sullo schermo appare l'immagine in alta risoluzione della grafica caricata. Premendo A, B, C o D mettete in evidenza il di-

Vuoi saperne di più sul mondo delle comunicazioni?

Leggi SP Computer Magazine

Sia in ufficio sia nella grande azienda oggi è sempre più necessario condividere le informazioni, perché dalle informazioni nascono le idee, si prendono le decisioni, si organizza il lavoro. Ma come "navigare" fra tanti strumenti software e hardware specializzati?
Vuoi saperne di più sull'uso del personal computer in ufficio, nelle scuole o per l'uso personale? Vuoi capire che cos'è la connectivity? Come sfruttarla al meglio?
Leggi SP Computer Magazine.

segno corrispondente che è pronto per essere stampato.

2-5. Load disegno.

Fa apparire la directory dei disegni contenuti nel drive. Potete farla scorrere finchè il cursore non indica il disegno voluto, poi premete Return. L'immagine selezionata apparirà così nell'area grafica (A-D) scelta, rimpiazzando quella che ne occupava il posto precedentemente.

Il nuovo disegno è automaticamente pronto per la stampa ed il suo nome è visibile sullo schermo dei testi.

Nota - Label Wizard mostra nella directory tutti i files di 3 blocchi. Se registrate su disco un programma di 3 blocchi, esso verrà caricato come un normale disegno (ma il risultato non si potrà proprio definire artistico!

6. Load directory. Per risparmiare tempo Label Wizard non legge la directory ogni volta che provate a caricare un disegno. Se sostituite un disco potete usare questa opzione per visionare la directory.

Se sbagliate disco e Label Wizard non riesce a trovare la grafica scelta, la directory del nuovo disco verrà caricata automaticamente.

Nota - La funzione Setup include una sezione per vedere la directory con uno scroll lineare o per pagine.

Save e Load delle etichette

Label Wizard vi dà la possibilità di salvare ogni etichetta creata in modo da poterla riutilizzare.

Load. Quando selezionate Load Label appare sullo schermo una directory di titoli di etichette simile a quella per i disegni. Se non ci sono etichette immagazzinate il computer vi avvertirà. Se cambiate disco dovrete usare l'opzione Load directory della sezione Grafica per caricare nella nuova directory.

Quando caricate un'etichetta essa appare sullo schermo esattamente come la avete composta, completa di disegni e caratteri.

Se però durante la creazione avete usato diverse definizioni della stampante o differenti varietà di caratteri potreste avere alcuni strani risultati sullo schermo, che scompariranno al momento della stampa.

Il disegno contenuto nell'etichetta caricata rimpiazza qualsiasi cosa vi sia precedentemente nella finestra grafica (A-D) in quel momento attiva, (cioè quella identificata dalla scritta "disegno scelto =".

Se invece volete assegnare al disegno caricato una particolare finestra grafica (ad esempio una non occupata) dovete precedentemente usare l'opzione Scelta disegno per selezionare l'area voluta.

Save. Se volete registrare l'etichetta che appare sullo schermo scegliete la funzione Save etichetta. Scrivete, dove richiesto, un titolo di lunghezza inferiore ai quattordici caratteri e premete Return. Come al solito basta premere F7 per uscire dall'operazione. Le etichette immagazzinate occupano nove blocchi e hanno la scritta ".L" vicino al titolo. Potete immettere al massimo 73 etichette in un disco.

Formattazione di un data disk

Questa possibilità è molto utile per chi dimentica di preparare un data disk in anticipo.

NOTA - Prima della formattazione il computer ricerca il nome del disco e rifiuta di continuare l'operazione se si tratta del disco programma. Ciò significa che non è possibile riformattare una vecchia copia di Label Wizard.

Stampa

Label Wizard è stato concepito per stampare etichette di tipo standard, ma è possibile anche cambiare formato.

La giusta posizione in cui sistemare l'etichetta è quella che vede combaciante il lato superiore con la fettuccia della stampante. In ogni caso conviene sempre fare una stampa di prova. Consultate la documentazione di Setup stampa per informazioni sulle stampanti e sulla definizione dei file di stampa. Leggete Varie per notizie più dettagliate sui vari formati delle etichette.

Stampa da schermo

Questa funzione permette di fare una o più copie dell'etichetta raffigurata sullo schermo, sia essa caricata dal disco o appena ideata.

Vi verrà richiesto il numero di copie da fare. Per stampare una sola etichetta premete direttamente Return.

Potete fare fino a 9999 copie di una sola etichetta. Per fermare la stampa premete un tasto qualsiasi. La stampante si arresta non appena ha completato l'etichetta già cominciata.

Stampa di tutte le etichette del disco

Con questa opzione Label Wizard carica ogni etichetta contenuta nel disco e ne fa una copia su carta.

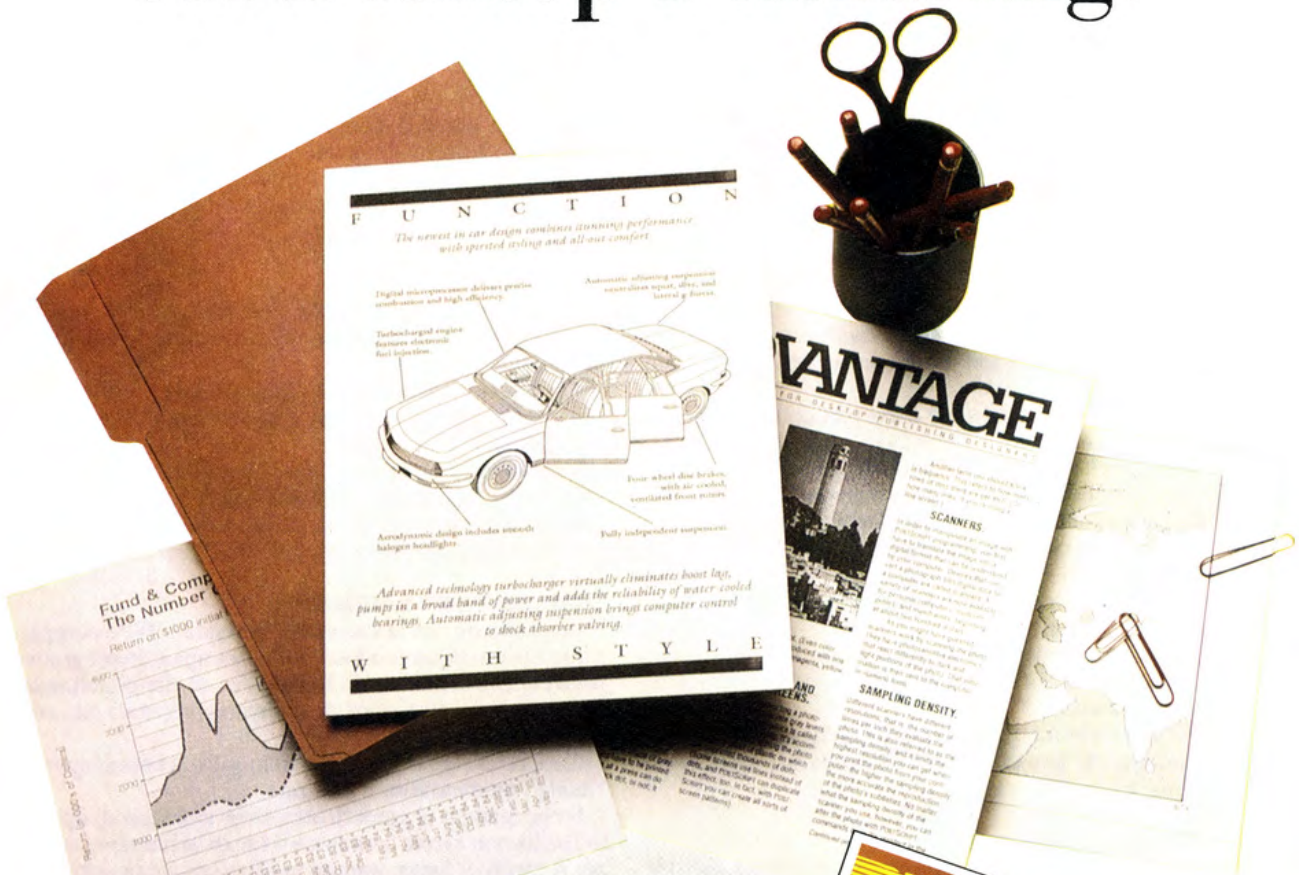
Stampa dell'elenco dei disegni

Il programma Elenco è stato incluso in Label Wizard per stampare tutti i disegni (completi di titolo) del disco. Le immagini verranno impaginate in 7 righe per 4 colonne. Appena caricato ELENCO vi verrà chiesto di scegliere la stampante (Epson o compatibili, Commodore o compatibili), inoltre dovrete scegliere il titolo da mettere in cima ad ogni pagina dell'elenco.

Testi e caratteri grafici

L'area di schermo dedicata ai testi è formata da otto righe. Quando il puntatore ne tocca una essa cambia colo-

Vuoi saperne di più sul Desktop Publishing?



Leggi SP Computer Magazine

È considerata la rivoluzione dell'ultimo decennio. Ha permesso a tutti di realizzare documenti, relazioni, manuali interni con lo stesso livello di qualità che gli editori ottengono con i libri e i periodici. Ma solo da chi ha grande esperienza in questo campo è possibile trarre utili insegnamenti. E il Gruppo Editoriale Jce è l'unica casa editrice in Italia che realizza tutta la sua produzione con il Desktop Publishing.
Te n'eri mai accorto? Leggi SP Computer Magazine.

re. Premete Return per scrivere o per modificare il testo sulla linea in evidenza. Alla fine della composizione di ogni riga premete Return per passare a quella successiva. Un Return verrà dato automaticamente al trentanovesimo carattere di ogni linea. Il numero dei caratteri che potete stampare dipende dalla spaziatura di stampa e dal formato dell'etichetta. Ciò significa che si possono stampare 25 caratteri per riga se la stampa di 10 caratteri per pollice - 30 per 12 caratteri e così via. Potete stampare tutti e trentanove i caratteri usando una spaziatura di stampa più compressa.

In ogni caso essa dipende dalla particolare stampante che state utilizzando.

A meno che non stiate usando dei caratteri grafici minuscoli o condensati la distanza intercorrente fra una riga e quella sottostante è molto piccola. Per una migliore resa grafica si consiglia di usare i caratteri standard solo nelle righe pari e le minuscole in quelle dispari. In questo modo potrete sfruttare tutti i 312 caratteri che l'area dei testi può contenere.

Potete mescolare diversi caratteri grafici nella stessa etichetta, ma ricordate che in questo caso uscirete dal formato standard.

Per vedere esattamente lo spazio occupato dall'etichetta vi conviene fare una stampa di prova su carta semplice.

Caratteri grafici

Quando vi trovate nella funzione Testo appare l'istruzione "Premi il tasto F1 per scegliere il carattere della linea". Il numero che si vede alla fine di ogni riga corrisponde al carattere grafico scelto per essa.

I caratteri grafici sono contenuti in una parte del "File definizione stampa". Potete trovare caratteri compressi, espansi, in corsivo e sottolineati.

I "files di stampa" inclusi in Label Wizard offrono una varietà di caratteri grafici per ogni tipo di stampante. Usate il Setup stampa appropriato per definire i caratteri.

Con il tasto F1 accedete alla scelta fra dieci caratteri (numerati da 0 a 9). Il carattere grafico numero 0 (Pica) stampa 10 caratteri per pollice. Scegliete fra i caratteri disponibili muovendo il cursore su e giù e premete Return. Le abbreviazioni corrette sono:

Exp	Espanso
Compr	Compresso
Emph	Enfatizzato
SScript	Minuscolo
Underln	Sottolineato

La definizione di stampa del Commodore presenta una gamma ristretta di caratteri grafici dovuta alle possibilità delle stampanti 1525E e MPS801. Ogni carattere non definito viene evidenziato da un asterisco e viene stampato come il carattere 0.

Setup stampante

In Label Wizard sono inclusi due files per la definizione della stampa, uno per stampanti Commodore e l'altro per stampanti Epson.

Se il testo dell'etichetta ha maiuscole e minuscole scambiate vuol dire che non state usando un'interfaccia compatibile Commodore.

Se ottenete una stampa a linee alternate dovete disattivare il line feed della stampante o dell'interfaccia della stampante, se invece l'intera etichetta viene stampata su un'unica linea allora dovete attivare il line feed.

Stampanti non compatibili

Può capitare che la stampante non sia al 100% compatibile Epson o Commodore. Setup stampa è un programma di utilità contenuto in Label Wizard che vi permette di creare una definizione di stampa appropriata alla vostra particolare periferica.

Caricate Setup stampa e quando sullo schermo appare "ready" premete Run e Return.

Setup stampa vi guiderà attraverso una serie di opzioni finchè non avrete composto il file di definizione stampa. Il menù di Setup stampa vi offre cinque possibilità:

1. Carica un file-stampa
2. Cambia caratteristiche stampante
3. Cambia caratteri grafici
4. Salva file-stampa su disco
5. Fine

Le opzioni 1, 4 e 5 si spiegano da sole.

Le opzioni 2 e 3 richiedono di entrare nel dettaglio.

Quando caricate un file per la definizione della stampa sullo schermo appaiono le caratteristiche proprie della stampante a cui il file si riferisce.

Potete accettarle premendo Return, cancellarle premendo la freccia rivolta a sinistra o cambiarle scrivendo un'altra caratteristica e premendo Return.

Digitando la freccia rivolta verso l'alto ritornate alla caratteristica precedente.

Inserendo le caratteristiche della vostra stampante potrete così creare un file di stampa appropriato.

Ecco le domande a cui dovrete rispondere per definire la stampa.

Vuoi saperne di più sulla Computer Graphics?

Leggi SP Computer Magazine

Oggi i personal computer vengono utilizzati sempre più per svolgere sofisticati compiti di grafica e di disegno tecnico. Ma quello del CAD-CAM e della computer graphics è un mondo che muta velocissimamente, e stare al passo coi tempi non è facile. Con gli strumenti adatti, invece, puoi trovarti un gradino sopra gli altri. Leggi SP Computer Magazine.

Stampante Commodore (y/n)?
Anche se avete una stampante Commodore compatibile rispondete yes.
Device di stampa #(4/5)?
Solitamente è 4.
Indirizzo secondario maiusc./minusc.?
È richiesto un numero da 0 a 9.
Si tratta dell'indirizzo della interfaccia che mette la stampante in modo emulazione Commodore con lettere maiuscole o minuscole.
Solitamente l'indirizzo secondario è il 7.
Indirizzo secondario "transparent"?

Risposta da 1 a 9. Essa indica l'indirizzo secondario per mettere la stampante o l'interfaccia nel transparent mode. Solitamente l'indirizzo è 5 per le stampanti che non sono Commodore, 7 per le Commodore.

Le rimanenti domande possono rimanere insoddisfatte nel caso la stampante non offra le possibilità richieste.

Le domande seguenti richiedono tre numeri in risposta. Se ne richiedono di più separate le terne con la barra diagonale (/).

In ogni caso i codici appropriati sono indicati nel manuale di istruzioni in dotazione con la stampante. Molti caratteri grafici richiedono l'immissione di due serie di codici, una per l'attivazione e l'altra per la disattivazione. Non potrete creare caratteri grafici se non darete entrambe le serie. Se state usando una stampante Commodore l'interlinea si stabilisce automaticamente.

Cambio dei caratteri grafici

Se desiderate usare diverse combinazioni di caratteri grafici con Setup stampa potrete farlo. Selezionando questa sezione vi appariranno sullo schermo tutti i caratteri e i disegni disponibili (quelli non ancora definiti sono contrassegnati con un asterisco).

Per attivare uno dei 9 caratteri premete la lettera corrispondente, che apparirà in reverse.

Potete cancellare la scelta fatta ripremendo la stessa lettera.

Caratteri e disegni non ancora definiti non possono essere selezionati.

Premete il tasto F1 ogni volta che avete operato la scelta.

Vi sarà richiesto di dare un nome di massimo 23 lettere al carattere.

Se decidete di cambiare un carattere dovrete ridefinirli tutti e nove.

Opzioni varie

Funzione setup. Questa funzione copre una gran varietà di opzioni di Label Wizard .

Scelta stampante. Se scegliete questa opzione appare sullo schermo il nome della stampante in quel momento selezionata e vi viene chiesto di indicare la stampante che desiderate utilizzare (Epson o Commodore).

Definizione stampante. È la funzione che vi rimanda a caricare il programma di utilità Setup stampa contenuto nel disco programma. Per maggiori dettagli rileggete le istruzioni precedenti.

Formato eticheta. Questa opzione ti permette di scegliere tra 4 diversi formati.

Rispettare le dimensioni dell'etichetta è molto difficile quando si usano diversi caratteri grafici o una spaziatura non standard.

Il carattere grafico standard pica #0 è l'unico che permette di non uscire dai formati standard (ed è l'unico carattere disponibile per la stampante MPS801 o MPS803).

Ogni altro carattere produce strani ed insoddisfacenti risultati.

Scroll lineare o per pagine. Quando caricate Label Wizard, le directory dei disegni e delle etichette immagazzinate scorrono in maniera lineare se muovete il cursore verso il basso.

Se invece preferite visionare la directory su pagine di quindici titoli ognuna dovete selezionare l'apposita funzione. In questo caso spostando il cursore in cima o in fondo al quadro passerete rispettivamente alla pagina precedente o seguente. Esci. È la funzione per uscire da Label Wizard. Prima di diventare operativa vi offre la possibilità di ripensarci.

Come già ricordato in Label Wizard ci sono due programmi di utilità caricabili come mormali programmi in Basic. Essi sono Catalogo e Setup stampa.

Note varie

Fate più copie del disco programma. Label Wizard non può essere dotato di protezione in scrittura poiché deve essere continuamente aggiornato con nuovi files di stampa e con nuove etichette, quindi per evitare spiacevoli sorprese proteggete l'originale e fate molte copie di lavoro.

Label Wizard configura secondo le proprie esigenze la normale memoria del tuo Commodore 64. Quando uscite dal programma spegnete il computer per almeno 10 secondi prima di ricominciare a lavorare.

Francesco Montini

Vuoi saperne di più sul computer in azienda?

Leggi SP Computer Magazine

Il personal computer serve. Aiuta. A volte perfino diverte. Ma come, in che modo trarne il massimo? Per gestire meglio il tuo denaro.
Per avanzare nella carriera.
Per ottimizzare il tuo lavoro.
Per gettare le basi di una conoscenza che ti porrà in vantaggio sugli altri.
Ci vuole lo strumento adatto, un giornale fatto da professionisti, con la serietà e la cura che solo i professionisti sono in grado di mettere a disposizione.
Leggi SP Computer Magazine.

Questo programma vi offre la possibilità di dare un aspetto estremamente professionale e un taglio personalizzato ai vostri programmi.

Chi ben comincia..

Mega Loader vi aiuta a creare dei caricatori particolari che vi consentono di presentare un qualsiasi programma Basic o in l. m. (allocato da 2048) con caratteristiche di alto livello qualitativo.

Si tratta di una schermata in alta risoluzione, accompagnata da un testo che scorre orizzontalmente nella parte inferiore dello schermo con grande effetto scenografico, e da un sottofondo musicale, che può essere selezionato da una vasta gamma di brani proposti.

È prevista anche la possibilità, per chi lo desiderasse, di agganciare in testa un loader in autostart, sia manuale che costruito utilizzando un programma apposito.

Dopo aver caricato il programma, appare il menù, che consiste di cinque opzioni principali.

Scrittura del testo

Per editare un testo, si possono usare tutti i caratteri alfanumerici.

Per manipolare il testo, si possono usare alcuni caratteri di controllo, come:
DEL, per cancellare il carattere prima del cursore.
INST, per inserire uno spazio prima del cursore e le combinazioni dei tasti
CRSR, per spostare il cursore sullo schermo
RETURN, per scrollare il testo, quando è stato completato (non, invece, per andare a capo)
F1, per tornare al menù

Creazione di un set di caratteri

Per visualizzare il testo,è necessario usare questa opzione, che offre un set di caratteri già pronto (C/set). È possibile utilizzare un disegnatore di fonti, come Urltrafont, poi però è necessario rilocare il file dei caratteri a partire da $0800 (2048 in decimale).

Inoltre, ricordatevi che per caricare un set di caratteri, si deve indicare il nome per esteso, altrimenti il drive, lampeggiando, indica che il programma non lo riconosce (non è consentito l'uso di caratteri come "?" e "*" del pattern matching).

Lettura della schermata grafica

Se, invece di limitarvi ad avere il testo che scrolla su uno sfondo nero, desiderate avere una schermata, il programma vi offre tre formati diversi:

Blazing Paddles
Paint Magic (sul dischetto è registrata col nome "Hires")
Koala (per caricare questa schermata bisogna cambiarne il nome, togliendo il picche in reverse, e lasciando un nome qualsiasi).

È previsto anche un programma per creare schermate personali. Anche per caricare la schermata è necessario indicarne il nome per esteso. La schermata presente su TuttoCommodore si chiama Sunset ed è stata presa dalla libreria di Paint Magic. Come indica il nome stesso raffigura un tramonto.

Lettura della musica

Per caricare questa opzione si deve premere la lettera corrispondente a sinistra del titolo. Sono disponibili parecchie musiche, che vengono suonate l'una dopo l'altra. Trovata quella che si desidera, la si suona per ultima e poi la si può inserire nel Boot, tornando al Menù con "X".

Salvataggio loader/demo

Permette di salvare il programma come Demo o come Loader di un altro programma (si deve indicare il nome del programma da caricare ed il nome scelto per il boot). Si può cominciare, creando subito un Demo. Poi si può provare a creare un caricatore vero e proprio per un qualsiasi programma. Un'avvertenza da non trascurare è quella di utilizzare, per il salvataggio, dischi appositamente preparati per contenere i dati (vuoti) e non dischi originali TuttoCommodore o già parzialmente occupati da file.

Roberto Mancini

Inoltre su SP Computer Magazine

troverai ogni mese

Le più ricche rubriche dedicate agli standard operativi più diffusi: IBM, Atari, Apple, Commodore, Amstrad, Olivetti, Sinclair... Novità di mercato, consigli di programmazione, prove su strada hardware e software, programmi gestionali e per il tempo libero, analisi dei più importanti linguaggi, presentazioni di nuovi ambienti operativi...
Leggi SP Computer Magazine.

DA APRILE IN EDICOLA

Potrete realizzare presentazioni grafiche di ogni genere, con animazione di testi e oggetti, ed effetti speciali inediti come il Fizzling. Un accessorio indispensabile per una videoregistrazione professionale.

Presentare col videotitolo

In tema di utility, spesso si sottovaluta il carattere grafico di un elaboratore-dati, che al contrario viene particolarmente apprezzato per altre funzioni cosiddette "gestionali", quali l'archiviazione, il calcolo, la simulazione.

Ma, anche soltanto guardandosi attorno, non si può non essere colpiti dall'effetto dell'immagine, che sempre più prepotentemente e secondo processi sofisticati, oggetto di accurati studi, si fa largo nella comunicazione di massa: basti pensare all'importante ruolo che la televisione sta svolgendo e continuerà a svolgere in una società basata sulla tecnologia avanzata che si avvale progressivamente del supporto dei "media" e dell'informatica.

A tal proposito, non potendo ignorare l'importanza dell'immagine in questo campo e del software grafico in generale, potrete avvalervi di un ulteriore aiuto nella composizione grafica effettuabile con il vostro Commodore 64, rappresentato da questo programma che si occupa con ricchezza di opzioni ed estrema chiarezza di una delle tante funzioni disponibili per la creazione-visualizzazione di immagini: la "dinamica" del disegno, la sua animazione, in pratica, la possibilità di rappresentarlo graficamente in più posizioni, secondo tempi e modalità selezionati.

Innanzitutto, per caricare questo programma digitate LOAD"loadstar",8,1, oppure selezionate l'opzione corrispondente nel menù di TuttoCommodore.

Dopo alcuni secondi compare la scritta "Spazio per Disegnatore".

Se volete caricare Videotitoli non fate nulla: il caricamento procederà automaticamente, mentre se volete caricare Disegnatore premete subito la barra spaziatrice.

Per comporre le figure, i disegni, i grafici o le scritte da animare, potrete utilizzare i compatibili del Videotitoli (prestate particolare attenzione alle sezioni dedicate alla descrizione delle opzioni Save e Load), il Disegnatore (il programma presente sullo stesso dischetto di Videotitoli, cui accenneremo nella parte finale di queste pagine) oppure la funzione Edit di questo programma (tasto Commodore + E, trattata meglio in seguito), che vi permetterà di aprire una finestra-video all'interno dello schermo e di inserirvi i caratteri o le figure che desidera-

te. A questo proposito, vi consigliamo di registrare il contenuto di tali finestre-video, in quanto, essendo trattate come "sequenze" non vengono memorizzate dal computer: ciò significa che le sequenze sono sì facilmente "gestibili" (potrete lavorarvi sopra con tutte le opzioni previste dal Videotitoli), ma altrettanto facilmente risultano "cancellabili", ossia non implicano che i lavori da voi eseguiti sulle figure vengano memorizzati sul programma (per far ciò, dovrete salvarli con l'opzione Save fondi, oltre a Save sequenza).

Tornando al nostro programma, potrete integrarlo con i più noti programmi di grafica in commercio, in quanto Videotitoli risulta compatibile con Micro Illustrator, Koala Painter, Paint Magic e Quickdraw. Per far ciò dovrete utilizzare l'opzione Load (tasto Commodore + L), che vi permette di caricare figure create e memorizzate tramite altri programmi (selezionate la voce fondo tramite il joystick o i tasti Crsr, quindi premete Run stop e inserite il dischetto relativo nel drive), di lavorare su di esse avendo analizzato l'elenco delle sequenze in memoria (selezionate l'opzione Sequenza, premete Run stop dopo aver inserito il disco), di lavorare su uno schermo appositamente "ripulito" scegliendo i colori che desiderate (opzione Fondo bianco, tasto Run stop avendo inserito il disco) e di cancellare le sequenze in memoria prima di utilizzare una nuova pagina (opzione Sequenza nulla). Ovviamente, per effettuare le operazioni precedentemente descritte dovrete inserire nel drive il dischetto corrispondente al programma o alle figure o sequenze che intendete utilizzare.

Due prove pratiche

Ad ogni modo, per comprendere facilmente il funzionamento e le possibilità che vi offre Videotitoli vi consigliamo innanzitutto di osservare le 2 dimostrazioni presenti sul dischetto di Videotitoli: per far ciò dovrete utilizzare l'opzione Load (tasto Commodore + L), quindi selezionare la voce Sequenze, premere il tasto Run stop e, tramite il joystick o i tasti cursore, scegliere quale dimostrazione visualizzare sullo schermo (demo 1 o demo 2).

Una volta analizzati attentamente tutti gli effetti che potrete utilizzare per le animazioni delle vostre immagini, potrete premere i tasti "+" e "-" per visualizzare, rispettivamente, le pagine (in pratica, corrispondono alle varie schermate grafiche presenti in memoria) successive e precedenti a quella contrassegnata nella parte superiore destra dello schermo (le pagine disponibili sono 59) da un apposito numero, o, ancora meglio, potrete osservare parzialmente (tasto Shift + Run stop) o interamente (tasto Commodore + Shift + Run stop) la dimostrazione grafica del programma visualizzandone le pagine presenti nella memoria (per abbandonare tali opzioni basterà premere la Space bar).

Lo schermo di questo programma è suddiviso in 2 parti, una comprendente le cosiddette "pagine visive" (raffigurante uno splendido paesaggi tropicale), l'altra relativa alla linea di messaggio posta nella parte superiore dello schermo che contiene sia le informazioni di ogni genere utili per il funzionamento del programma, sia le opzioni, i valori numerici e i parametri da selezionare in fase di programmazione (i tasti da utilizzare in tal senso saranno sempre Run Stop o Fire per accedere all'opzione successiva, i tasti-cursore o la manopola nelle varie direzioni pe cambiare e selezionare il valore dei vari parametri e per passare da un'opzione all'altra).

Per quel che riguarda la funzione più significativa di Videotitoli, dovrete utilizzare il comando "tasto Commodore + X", mediante il quale avrete modo di impostare secondo varie modalità e vari parametri il movimento o lo "scrolling" della figura rappresentata sullo schermo, dalla selezione della durata dello spostamento già definito o da definire (opzione Tempo, quindi premete il tasto Run Stop) o manuale (selezionate l'opzione Manual secondo le consuete modalità, quindi definite la durata di tale operazione in secondi e decimi di secondo premendo il tasto Run stop e utilizzando il joystick) a quella del tempo di pausa prima che la pagina, passati tutti i colori, diventi completamente nera (selezionate la voce Fade, premete Run stop e comportatevi come per la precedente opzione), dalla visualizzazione grafica effettuata lettera per lettera (Scrittura per lettere) a quella con le lettere che appaiono una per una in "dissolvenza" (Scrittura pennellata), da alcuni particolari effetti di sfumatura (selezionate Fizzle, definite con le consuete modalità la durata di tale effetto) alla possibilità di "ripulire" lo schermo

SoftMail News

SOFT MAIL

® SoftMail è un marchio registrato da Lago

Grazie ai numerosissimi clienti affezionati e a coloro che ogni giorno si aggiungono al nostro mailing-list, SoftMail è diventata la maggiore organizzazione di vendita per corrispondenza di software ed accessori per computers in Italia.
Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici. Se avete effettuato un ordine e vi interessa sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione ESCLUSIVAMENTE di POMERIGGIO dalle 14:30 alle 16:30. Chi invece desidera ricevere informazioni più complete, può chiamare quando vuole.
Le spese di spedizione sono gratuite se l'ordine supera Lit. 50.000; per ordini inferiori a tale importo il concorso spese è di Lit. 5.000. Nota bene: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit. 3.500.

ACCESSORI

Joy. IconTroller	35.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat (tappetino)	22.500
MouseHouse (coprim.)	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

COMMODORE 128 (80 COLONNE)

Basic 8.0	75.000
Basic compiler	Telef.
Cobol	79.000
Fontmaster w/spell	99.000
GeoCalc	100.000
GeoFile	100.000
Geos 128	100.000
GeoWriter Workshop	Telef.
Stratton	29.000
Thai boxing	15.000
VizaStar 128	135.000
VizaStar man. ital.	15.000
VizaWrite Classic	125.000
VizaWrite man. ital.	10.000

COMMODORE 64/128 (CASSETTA)

Annals of Rome	18.000
Apollo 18	22.000
Arcade alley	18.000
Bangkok knight	18.000
Basket master	12.000
Black lamp	18.000
Bmx kids	5.000
Book of the dead	22.000
Chernobil	12.000
Chessmaster 2000	22.000
Corporation	18.000
Elite	39.000
Enlightment Druid 2	18.000
Frankenstein	22.000
I, ball 2	5.000
IO	18.000
Ikari warriors	18.000
Joe blade	5.000
Magnetron	18.000
Magnificient 7	25.000
Marble madness	18.000
Match day II	12.000
Mini putt	22.000
Morpheus	29.000
On court tennis	5.000
PHM Pegasus	22.000
Platoon	18.000
Predator	18.000
Prof. Bmx simulator	12.000
Revenge of Doh	12.000
Rimrunner	18.000
Rolling thunder	12.000
Rygar	18.000
Skate or die	22.000
Sorcerer lord	25.000
SS: basketball	18.000
Super Hang-on	18.000
Test drive	22.000
Top 10 collection	18.000
Top fuel challenge	12.000
Troll	18.000
War games greats	29.000
Wolfman	22.000

COMMODORE 64/128 (DISCO)

Adv. flight trainer	35.000
Annals of Rome	29.000
Apollo 18	29.000
ATF Adv. Tact. Figh.	25.000
Bangkok knight	25.000
Barbarian	15.000
Black lamp	25.000
Book of the dead	29.000
Bubble bobble	25.000
Chernobil	15.000
Chessmaster 2000	29.000
Conflict in Vietnam	39.000
Corporation	29.000
Crusade in Europe	35.000
Deja Vu	29.000
Earth orbit station	35.000
Elite	49.000
Flight simulator II	99.000
Font pack 1	45.000
Frankenstein	29.000
Game set & match	29.000
Gee Bee Air Rally	29.000
GeoCalc	75.000
GeoFile	75.000
GeoProgearmer	100.000
GeoPublisher	100.000
Geos 64	89.000
GeoSpell	45.000
GeoWriter Workshop	75.000
Guild of thieves	35.000
Gunship	35.000
IO	25.000
Ikari warriors	19.900
Intrigue	25.000
Jack the ripper	29.000
Jet 2.0	89.000
Jinxter	35.000
Kennedy approach	35.000
Legacy of Ancients	35.000
Live ammo	25.000
Lords of conquest	29.000
Magnetron	25.000
Magnificient 7	29.000
Maniac mansion	49.000
Match day II	15.000
WWF Wrestling	39.000
Mini putt	29.000
Morpheus	35.000
Nato commander	35.000
Okinawa	25.000
PHM Pegasus	29.000
Pirates!	35.000
Predator	25.000
Revenge of Doh	15.000
Rimrunner	25.000
Rolling thunder	15.000
Skate or die	29.000
Sorcerer lord	35.000
SS: basketball	25.000
Strike fleet	29.000
Super Hang-on	25.000
Superstar ice hockey	25.000
Test drive	29.000
Tetris	25.000
The Bard's Tale I	29.000
The train	29.000
Top 10 collection	25.000
Troll	25.000
Western games	25.000
Wolfman	29.000
World tour golf	29.000

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 300.174

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
[ ] ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA CARTASI NUMERO _____ SCADENZA _____
[ ] PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	CASSETTA/DISCO	PREZZO

PER ORDINI INFERIORI A LIT. 50.000 SOMMARE LE SPESE POSTALI DI LIT. 5.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) TUTTOCBM 5/88 (TUC) TOTALE LIRE

COGNOME E NOME _____

INDIRIZZO _____ N. _____

CAP _____ CITTA' _____ PROV. ____ TELEFONO _____

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI _____

(opzione Wipe, selezionate se effettuare tale operazione da sinistra, destra, dall'alto o dal basso, quindi premere Run stop), dall'effetto "scroll" della figura (scegliere la voce Scroll, quindi inserire la durata dello scrolling e il tempo di pausa) a quello di "lampeggio" o "flash" (opzione Ciclo, definire i tempi come di consueto). Per abbandonare queste opzioni non dovrete far altro che premere la Space bar.

Per quel che riguarda il lavoro che si può effettuare sulla figura rappresentata sullo schermo e le sue modifiche, potrete utilizzare la funzione di Edit (tasto Commodore + E), cancellando o inserendo nuove sequenze tramite i soliti tasti-cursore o la manopola del joystick (premendo il tasto Fire potrete colorare lo schema della figura secondo il colore precedentemente selezionato), quella di movimento dell'oggetto secondo modalità simili (tasto Commodore + A, quindi utilizzate la manopola o i tasti Crsr per muoverlo all'interno dello schermo); potrete, inoltre, cancellarlo completamente dallo schermo (tasto Commodore + Inst del), riproporne uno nuovo (tasto Commodore + Shift + Inst del), copiarlo (tasto Commodore + freccia a sinistra), riprodurlo (tasto Commodore + freccia verso l'alto), rispondendo sempre alle linee di messaggio con il tasto Run stop o Fire.

Inoltre, utilizzando i tasti "." e "," potrete passare, rispettivamente, alla figura precedente o a quella seguente (vi servirà particolarmente quando vi troverete con più finestre-video aperte all'interno della stessa pagina, da editare tutte quante), mentre premendo il tasto Commodore + T otterrete la giustificazione del testo secondo 3 differenti modalità (dal centro, da destra o sinistra: osservate la dimostrazione per chiarirvi eventuali dubbi).

In riferimento alle pagine, la loro "gestione" presenta varie analogie con le opzioni descritte in precedenza, in quanto potrete utilizzare una pagina nuova (tasto Commodore + tasto "+"), cancellarne una non più utile (tasto Commodore + "-"), duplicarla (tasto Commodore + Shift + freccia verso l'alto) e richiamandone una particolare (tasto Commodore + G, premete Run stop, quindi selezionate con i tasti Crsr o con il joystick il numero della pagina da visualizzare sullo schermo).

Come cambiare i colori

Ma Videotitoli non potrebbe essere un vero utility grafico se non prevedesse anche la possibilità di cambiare e selezionare a piacere il colore dello schermo (tasto Commodore + B, premete Run stop, quindi utilizzate i tasti cursore o il joystick per richiamare, nell'ordine, i colori nero, bianco, rosso, ciano, viola, verde, blu, giallo, arancione, marrone, rosso chiaro, grigio scuro, medio grigio, verde chiaro, azzurro e grigio chiaro, infine ripremete il tasto Run stop), quello del cursore (tasto Commodore + C, quindi stesso procedimento seguito per il colore dello schermo) e, inoltre, non fornisse l'opportunità di selezionare il tipo di cursore (tasto Commodore + P, quindi utilizzate i tasti numerici da 1 a 4) e il tipo di carattere desiderato (tasto Commodore + F, quindi selezionate il "font" che preferite con le consuete modalità fra 4X8, 8X16 o altri tipi presenti in memoria). Per quel che riguarda quest'ultima opzione, vi ricordiamo che potrete accedere istantaneamente solo a 2 tipi di caratteri, mentre se ne desiderate altri dovrete caricarli con l'opzione "da disco", controllando che sia correttamente inserito il dischetto nel drive e selezionando il carattere preferito sempre con il joystick o i tasti cursore.

Prima di passare alla presentazione e descrizione del programma grafico di supporto a Videotitoli (il Disegnatore), riteniamo opportuno soffermarci su un comando di particolare utilità ai fini della programmazione e della memorizzazione di figure e disegni all'interno di quelle che abbiamo già definito "pagine visive", rappresentato dall'opzione Save (tasto Commodore + S).

Infatti, prima di archiviare su appositi dischetti formattati le "sequenze" (sono solo i nomi degli oggetti e degli effetti visualizzati sullo schermo) dovrete trasferire su disco le figure, i grafici, le pagine (potrete registrare qualunque schermata completa di sequenze o titoli come una figura da poter poi utilizzare ed inserire in una sequenza o direttamente all'interno del Disegnatori) e i caratteri da voi ottenuti (ricordate che non avrete bisogno di salvare il font 4X8 perchè ritenuto standard, e quindi già predisposto dal programma), altrimenti il computer non riuscirà a trovarli in memoria e li sostituirà con altrettanti bianchi (vuoti).

Inoltre, vi raccomandiamo di tener presente che ogni genere di grafico verrà trattato dal programma, in fase di registrazione e archiviazione, come un file del Disegnatore, al quale accenneremo in seguito (potreste addirittura veder cancellato lo schermo se tenterete di caricare i files in questione tramite altri programmi grafici).

Ricordatevi che, per eseguire correttamente le operazioni di registrazione, dovrete utilizzare l'opzione Save (come già detto, tasto Commodore + S), quindi selezionare l'elemento che intendete memorizzare (si tratti esso

di sequenza, carattere, fondo o pagina), premere il tasto Run stop, definire il nome di ciò che state salvando o, per l'opzione Fondo, del programma che intendete utilizzare come supporto a tale operazione (fra quelli compatibili previsti), infine inserire il dischetto-dati nel drive (un disco possibilmente vuoto, ad ogni modo già formattato) e ripremere il tasto Run stop.

Il Disegnatore

Strettamente legato al Videotitoli è il Disegnatore, che ne costituisce un'indispensabile integrazione non solo perchè permette la registrazione e il caricamento dei file e delle immagini da voi create (o trasferite da altri programmi), ma anche per le opzioni che prevede, tutte particolarmente utili e preziose ai fini della composizione grafica e del disegno veri e propri.

Come avrete modo di notare caricandolo, il programma presenta una schermata dedicata alla creazione di immagini e figure ed una successiva, richiamabile con il tasto Return, relativa alle principali opzioni disponibili.

Ovviamente, dato che la prima dipende esclusivamente dalla seconda, riteniamo opportuno soffermarci solo sulla descrizione del video delle opzioni, lasciando all'utente il facile compito di verificarne l'esattezza in fase di visualizzazione e disegno.

Innanzitutto, analogamente al Videotitoli, il tasto Run stop ricopre una funzione particolarmente importante, dato che permette di tornare in ogni momento al video della figura (anche dopo aver selezionato una delle varie opzioni previste).

Inoltre, alcuni comandi, quali la selezione del tipo di pennino (tasti 1-4), dei colori (tasto I; F1, F3, F5 e F7 per le linee tracciate; F2, F4, F6 e F8 per l'intera figura; B per la selezione del colore finale del bordo), della velocità di spostamento del cursore (tasto Shift + 1-4) e del cancellamento dello schermo (tasto Shift + Clr home) dovrebbero risultarvi ormai familiari, essendo simili se non identici a quelli adoperati per il Videotitoli.

Per quel che riguarda le opzioni Load (tasto Shift + L), Directory (Shift + D) e Save (Shift + S), invece, pur essendo le stesse per entrambi i programmi, nel Disegnatore risultano più complete (soprattutto Load) perché, inserendo il dischetto nel drive sul lato A, permettono di caricare 2 file grafici (Blank Scroll e Title pic), il primo dei quali presenta una zona completamente bianca inserita su di un'elegante pergamena, utile per redigere degli importanti documenti.

Ad ogni modo, le opzioni più significative ai fini della creazione di nuove immagini sono costituite dai comandi L (per tracciare una linea dopo l'altra, utilizzando il joystick e i tasti-cursore e facendo seguire ogni operazione dal tasto Fire), P (per recuperare il cursore), Space bar ("magnify entry") e tutti quelli relativi all'edit della figura (tasto E, Shift + F, F).

Particolare attenzione meritano queste ultime opzioni, iniziando dalla cosiddetta "magnify entry" (zoom), ossia da un comando che permette la visione ingrandita dello schermo, con conseguente possibilità di intervenire fin sui minimi dettagli per cambiare la fisionomia e la forma della figura visualizzata, in dimensioni ridotte, sull'apposita videata con il cursore a croce.

Per riuscire a eseguire perfettamente tale operazione, potrete avvalervi del tasto E (visualizza un'area con i vari colori da utilizzare per modificare l'immagine presentata sullo schermo) o dei comandi F e Shift + F (dopo qualche secondo colora interamente la figura con il colore precedentemente selezionato), che vi permetteranno di intervenire direttamente sulla figura (a questo scopo, vi consigliamo di lavorare in "magnify" e di osservare di tanto in tanto l'effetto da voi provocato sul disegno ridotto nelle normali dimensioni).

In conclusione, Videotitoli e Disegnatore, soprattutto se utilizzati con il vostro videoregistratore (collegato al monitor del computer con le solite modalità) diveranno le vostre chiavi di accesso al nuovo mondo dell'immagine elettronica e digitalizzata, vi consentiranno di elaborare figure e disegni in movimento e scroll che nemmeno il video musicale più stravagante o la sigla di telegiornale più sofisticata riusciranno a riprodurre!

Ricordatevi di non spegnere mai il drive durante il funzionamento del programma perché sia il disegnatore sia il titolare, utilizzano un sistema operativo modificato.

Le routine di I/O sono memorizzate nella memoria del drive e quindi vengo perse con la caduta di tensione.

Il programma videotitoli è protetto in traccia 1, 34, 35 e può essere duplicato solo con un copiatore della serie Burst Nibbler con il velocizzatore parallelo Speed Dos (copiatori come Fast Hack'em, Di-Sector o Disk Nibbler non funzionano).

Si consiglia, per creare un disco di lavoro, di trasferire su un disco dedicato, i file del pacchetto Videotitoli utilizzando un disk copy veloce e ricopiando con il Burst Nibbler solo le tracce protette.

Giuseppe Lanzetti

SUPER SOFTWARE PER PRESENTATION

TRE PROGRAMMI GRAFICI PER C64 E C128

DISCO INTERAMENTE REGISTRATO SUI DUE LATI